



TITLE:

2015年度 新入生合宿のデザイン

AUTHOR(S):

阿部, 将和

CITATION:

阿部, 将和. 2015年度 新入生合宿のデザイン. デザイン学論考 2015, 4: 23-32

ISSUE DATE:

2015-07

URL:

<http://hdl.handle.net/2433/218170>

RIGHT:

2015年度 新入生合宿のデザイン

Design of Newcomers' Camp 2015

阿部 将和

ABE, Masakazu

京都大学情報学研究科知能情報学専攻修士2回生
京都大学デザイン学大学院連携プログラム2期生



1 はじめに

「デザイン学新入生合宿」は、デザインスクールの新入生と教員や本科生、あるいは新入生同士の交流を目的とした、1泊2日の合宿イベントである。本イベントは、例年デザイン学の本科生が主体となり、企画・運営を行う。本年度の5月16・17日に行われた新入生合宿において、事前にどのような準備を行ったのか、参加者に何を伝えたかったのか、それらの狙いによって当日何が起こったのかという、いわば新入生合宿のデザインとその結果について、企画委員の副委員長を務めた私の立場から、報告書に代えて本論考をお届けする。

2 事前準備

2.1 開催地の決定

企画委員として最初に行ったことは、合宿の宿泊施設の選定であった。開催地の候補として、昨年と一昨年の宿泊施設を含む、滋賀県高島市の3つの施設を村上先生にご提案いただいたが、高島市での活動は十分に成熟したと思われるため、本年度は別の地域での開催を検討した。

開催地の候補としては、京都市右京区京北、京都市左京区八瀬、京都市左京区大原、京都府相楽郡笠置町、京都府相楽郡南山城村、鳥取県八頭郡智頭町などが挙げられたが、現地までの距離や会議室等の設備の有無、各施設の利用料金や予約状況等の各種条件を照らし合わせたところ、京都府相楽郡笠置町での開催が最も適切であると思われた。

笠置町は古来より宿場町として栄えた歴史ある町で、1980年代までは木津川沿いでのアウトドア・レジャーを主とした観光地としても発展してきた。しかし、近年は観光業も下火となり、過疎化が進んだ結果、現在では日本で2番目に人口が少ない町（2015年7月1日現在1,493人）となった。また、深刻な少子高齢化地域でもあり、京都府内での高齢化率は2番目に高く、一方で昨年の出生数は

ゼロという、非常に厳しい現状に立たされている地域である。

このような背景から、いわゆる「消滅可能性都市」としてセンセーショナルに取り沙汰されている一方で、コミュニティデザインの分野で有名なstudio-L（代表：山崎亮氏）をはじめとするNPOなどの組織を中心に、地域おこしに積極的に取り組んできた地域でもある。そういった町の姿勢に触れることで、実社会問題を対象とするデザイン学の理念を体験的に学べるのではないかと考え、笠置町を本年度の開催地に決定した。

2.2 事前調査

笠置町で合宿を開催するにあたり、2回の事前調査を行った。1回目は『笠置のイカした生き方帳』ⁱを片手に、笠置町全体をひたすら歩き回った。これにより、町内の雰囲気や距離感をつかむことができ、当日のスケジュールを決める際の参考となった。2回目は笠置町役場の企画観光課を訪ね、笠置町の観光スポットや町の現状等についてお話をうかがい、アクティビティ体験を決める際の重要な手がかりを得た。その後は宿泊施設である松本亭を訪ね、部屋の大きさや位置等を実際に確認した。

2.3 スケジュールの決定

スケジュールについては昨年度の流れを大きく踏襲したが、昨年度は合宿全体を通して同じグループで行動していたため、他のグループの参加者と話をする機会がなかったように思われた。そこで今年度は、アクティビティ体験のグループとワークショップのグループを別々に構成することで、より多くの人と接することができるようにした。また、異なったアクティビティ体験を行った者同士がグループとなってワークショップを行うことにより、デザイン学の根幹を担う異分野融合（異なる専門領域を持つ人との協働）による活動の効果を、仮想的に経験してもらうことを狙いとした。

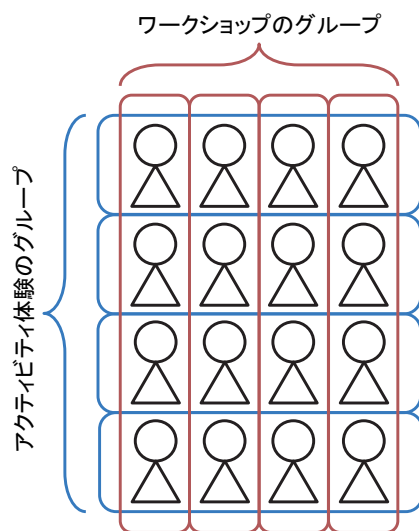


fig.1 今年度のグループ構成

アクティビティ体験は、「街中散策 + 温泉」、「バーベキュー」、「甌穴群散策」、「鹿ヶ淵散策」の4つに限定し、誰がどのアクティビティを体験するかについてはグループ内で相談して決めるようにした。ワークショップでは、写真やイラストを用いて京大生を笠置町に呼びこむためのポスター作りを行う予定であった。笠置町の魅力について、異なるアクティビティ体験を通して考えることで、多様な意見を取り込んだ成果物が生み出されることを期待した。

ⁱ <http://www.town.kasagi.lg.jp/cmsfiles/contents/0000000/155/kasagi.pdf>

また、現地の方の話を直接聞くことで、笠置町に対するより具体的な情報や共感が得られるのではないかと考え、笠置町役場企画観光課の小林様に、笠置町についてのミニ講義を依頼した。さらに、笠置寺の早朝拝観についてご住職にご相談したところ、ご厚意により修行体験の一部を実施していただけることとなった。

以上を踏まえ、今年度の合宿のスケジュールを次のように決定した。

1 日目

13:00	笠置駅集合
13:30	松本亭着
13:30	デザイン学大学院連携プログラムの理念（石田先生）
14:10	アンケート（中小路先生）
14:30	全体自己紹介
16:00	ミニゲーム
16:30	笠置町ミニ講義（笠置町企画観光課小林様）
17:00	夕食
18:00	お風呂
20:00	交流会
23:00	消灯

2 日目

06:00	笠置寺早朝拝観
08:00	朝食
09:00	笠置町産業振興会館へ移動
10:00	アクティビティ体験
13:00	ワークショップ
14:00	発表・講評
15:00	笠置駅解散

3 合宿当日

3.1 1 日目

合宿の参加人数は、新入生13名、本科生10名、教員10名、職員2名の計35名であった。人数が多い上、当日は現地集合であったため、時間通りに参加者全員が集まるか不安であったが、集合時間を午後に設定したおかげか、予定時刻に合

宿を開始することができた。しかし、前日までの雨の影響により土砂崩れが発生し、送迎のバスが宿までの道を通れなかったため、土砂崩れの箇所まで徒歩で移動するというハプニングに見舞われ、宿への到着が遅れてしまった。スケジュールには十分な時間的余裕を見ていたつもりであったが、その後もトラブル等で予定がどんどん遅れてしまい、開始時刻を変更できないコンテンツを多く用意してしまったこともあって、今回の合宿の最も重要なイベントで



pic.1 土砂崩れの様子

ある、企画委員長の大倉が準備を進めていたミニゲームを実施することができなくなってしまった。このミニゲームは、アイスブレイクに加えて2日目のワークショップに対する準備運動のような役割を兼ねていたため、その後の参加者の体験に大きな影響を与えてしまったように思われる。

夕食や交流会については、私自身はスケジュールの再調整等であまり全体を見ることができなかったが、部屋の準備や配膳、新入生との交流などにおいて、本科生やユニットサポートの方々に積極的にご協力いただいたこともあり、良い雰囲気の間を形成することができたように思われる。また、夕食のメニューをキジ鍋にしたことで、普段あまり馴染みのない食材を食べるという共通の体験を参加者の間で共有することができ、またグループで同じ鍋を囲むことにより、自然な交流を促すことができたのではないかとと思われる。

3.2 2日目

笠置寺の早朝拝観については、朝6時開始であったにもかかわらず19名が参加し、早朝の園内散策やご住職のありがたいお話を聞くといった、非常に貴重な体験が得られた。

アクティビティ体験では、前日の夕食や交流会とはまた違った参加者間の交流が育まれたように思う。長距離の散策グループについても、予定していたコースを短縮したこともあり、懸念していた到着の遅れもなく、すべてのグループが時間通りに集合できた。

ワークショップでは、中小路先生のご提案もあり、直前に課題をポスター作りからCM作りへと変更した。これにより、用いる写真や言葉をより多く考えることで、グループ内での活発な意見交換が促されたように思われる。しかし、時間不足により十分な体験の共有ができないまま発表時間となってしまったグループもあり、発表終了後の講評の際の先生方のコメントによるフィードバックを十分に行うことができなかったため、もう少し時間に余裕を見てスケジュールを立てるべきであったように思われる。

4 事後アンケート

合宿の企画や運営が適切であったかを確認するため、合宿終了後に参加者に対してアンケートを実施した。次のグラフはアンケート結果の一部である。

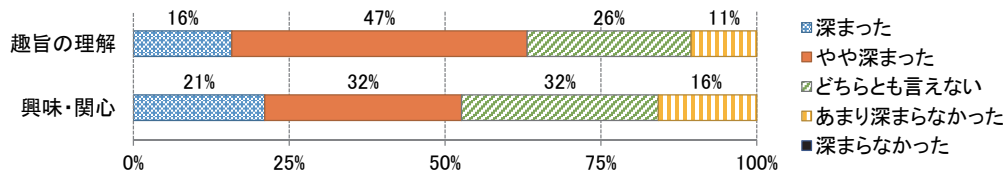


fig.2 デザイン学に対する認識 (A, B)

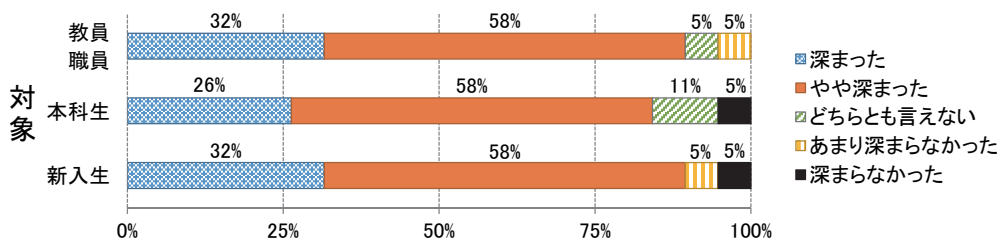


fig.3 対象との親交の深まり (C, D, E)

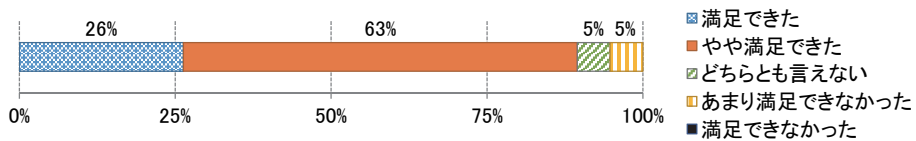


fig.4 合宿全体の満足度 (F)

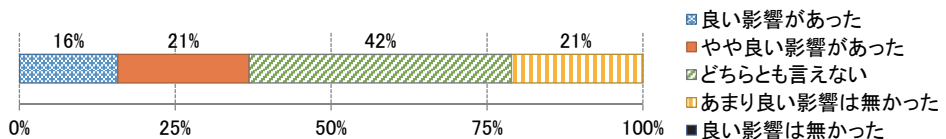


fig.5 異なるアクティビティ体験がワークショップに与えた影響 (G)

fig.2より、参加者のデザイン学の趣旨の理解やデザイン学に対する興味・関心を、若干ではあるが向上させることができたように思われる。新入生合宿の最大の目的である参加者間の交流については、fig.3より高い水準で深めることができたと言える。また、fig.4より、今回の合宿は多くの参加者に満足してもらえたようである。アクティビティ体験とワークショップを別々のグループで行った狙いについては、fig.5によればあまり効果的ではなかったようである。

詳細なアンケート結果については、本稿末の付録に掲載している。

5 おわりに

ここまで、新入生合宿をどのようにデザインし、その結果何が起こったのかを述べてきた。最後に、新入生合宿のデザイナーである私自身が、合宿を通してどのような状態になったのかについて述べる。

私にとっては、自分の力不足をただただ痛感した合宿であった。挙げだすとキリがないくらい多くの失敗を経験したが、結局のところは準備不足という点に集約される。それは例えば、英語しか話せない参加者がいるということがわかっていてもかかわらず、英語の資料を十分に用意出来ていなかったという物理的なものだけでなく、体験によって見込まれる参加者の気持ちの変化に対して想像が足りず、様々なことについて「なんとなくうまく行きそう」で決めてしまっていたように思われる。

一方で、普段の活動ではアイディアの段階で終わってしまうことが多いため、たとえ成功ではなかったにしても、デザインを一つの形として実践できたことは、非常に良い経験になったと考えている。反省すべき点を反省し、今後の活動に繋げていきたい。

稚拙な報告となってしまったが、本論考が来年度以降の新入生合宿の参考になれば幸いである。

謝辞

企画委員長の大倉くん、村上先生、中小路先生、ユニットサポートの久保田さん、角川さん、谷口さんには、様々なご心労をお掛けしたと思います。最後までご協力いただきまして、本当にありがとうございました。

また、アポ無しの訪問であったにもかかわらず、雨の中現地をご案内いただきました笠置町役場企画観光課の笹井様および西館様、あつかましいお願いでもあるにもかかわらず、本合宿にご協力いただきました笠置町役場企画観光課の小林様、および笠置寺ご住職の小林様をはじめ、笠置町の皆様には大変お世話になりました。心より感謝申し上げます。

本論考を書き上げるにあたって、遅筆のため何度も締め切りを延ばしてもらい、そのたびに励ましていただいた北先生と寺川くんには、感謝の言葉も見つからないほどです。

最後になりましたが、本合宿に参加いただきました新入生・本科生の皆様、および先生方に、厚くお礼申し上げます。本当にありがとうございました。

本合宿が、少しでも参加者の皆様の交流のお役に立てたことを願います。

付録

以下にアンケートの詳細を掲載する。回答者は新入生6名、本科生7名、教員・職員6名の計19名であった。アンケートの設問は次のとおりである。

- A. 合宿に参加したことで、デザイン学の趣旨を理解することはできましたか。(5段階評価)
- B. 合宿に参加したことで、デザイン学に対する興味・関心は高まりましたか。(5段階評価)
- C. 合宿に参加したことで、新入生と親交を深めることができましたか。(5段階評価)
- D. 合宿に参加したことで、本科生と親交を深めることができましたか。(5段階評価)
- E. 合宿に参加したことで、教員・職員と親交を深めることができましたか。(5段階評価)
- F. 合宿は全体的に満足できるものでしたか。(5段階評価)
- G. チーム内のメンバーがそれぞれ異なるアクティビティ体験を行ったことが、ワークショップにどのような影響を与えたと思われますか。(5段階評価)
- H. スケジュールの中で最も良かったものをお知らせください。(選択)
- I. また、その理由についてご自由にお知らせください。(自由記述)
- J. アクティビティ体験に関して、良かった点や良くなかった点があればお知らせください。(自由記述)
- K. ワークショップに関して、良かった点や良くなかった点があればお知らせください。(自由記述)
- L. 合宿全体に関して、意見や感想をお知らせください。(自由記述)
- M. 今後、このようなデザイン学に関わる人が交流できる機会が必要だと思いますか。また、どのくらいの期間での交流が望ましいでしょうか。(選択)

これに対するアンケート結果が次ページ以降のものである。なお、設問のAからGについての集計結果は本文中に掲載している。また、自由記述項目については一部を抜粋して掲載している。

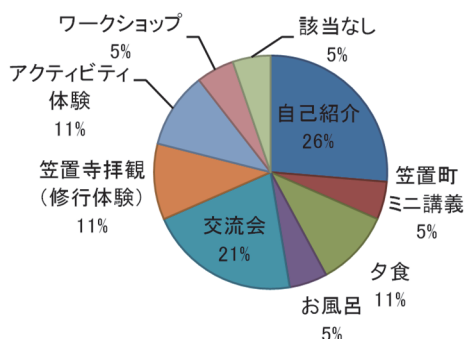


fig.6 最も良かったコンテンツ (H)

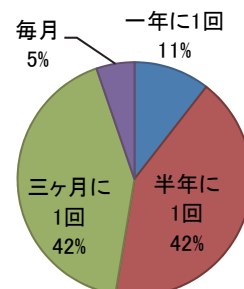


fig.7 交流の機会の望ましい頻度 (M)

tab.1 最も良かったコンテンツの理由 (I)

それぞれの人のことをいちおう知った状態になって、その上、時間どおりに進行して、とても良かったと思います。(自己紹介)
当時はまだFBL/PBLも始まっておらず、研究科もキャンパスもバラバラなメンバーが集まる機会など皆無だったため、こういう場がないと、関わりのない先輩や教職員と知り合うことなく修了することになったかも知れない。また、全体の自己紹介があったからこそ、夜の部も盛り上がったに違いない。帰路、車中での雑談もはずんだ。(自己紹介)
個々人の趣味や性格が表れた自己紹介だったから。去年も思ったことですが、やっぱり写真2枚を使った自己紹介って面白いですね。(自己紹介)
話がわかりやすい。講演者との距離が近い。質問がしやすい雰囲気。(笠置町ミニ講義)
教員の方も含めた色んな方とざっばらんとお話できたので。普段、そもそも話す機会も少ない上、あったとしても先生と生徒だったり、授業がどうとかいう話だったり、無目的でない状況ばかりなので。(交流会)
一番予科生と触れ合えたから。(交流会)
普段はあまり話すことのない学生や先生方と忌憚なく交流できたため。特に、新入生にとっては打ち解ける良い場となったと考える。(交流会)
すごい奇岩がたくさん見れたので。無理矢理早起きが合宿つぼくてよい。(笠置寺拝観)
自然の中を散策するフィールドワークというものを意外と経験してこなかったため、新鮮に感じられた。(アクティビティ体験)
限られた時間の中で行う状況が、チームメンバーの化学反応を促進している感覚を得られました。(ワークショップ)
特定のイベント以上に、一泊二日で皆が知り合える合宿の総体に意味があると考え。(該当なし)

tab.2 アクティビティについて：良かった点 (J)

他の人と交流が深められた。教員もアクティビティに参加するという点がよかった。(バーベキュー)
バーベキューはすごく楽しかった。他のグループの人たちも笑顔で話していたのが印象的だった。(バーベキュー)
個人的には、1本前の車で先着して温泉の存在に気づいていたので、思いがけず入浴の機会を得たことはラッキーだった。(街中散策 + 温泉)
甌穴群散策と鹿ヶ淵散策とで途中思いがけず互いの姿を確認する場面があったが、そうした交流があるのはとてもよい。(甌穴群散策)
(BBQなどだと少し違ったかもしれないが)私の選んだ甌穴群散策では、少人数だけで行動する時間が長く、そこで人間関係が深まり良かった。(甌穴群散策)
「それぞれが異なるアクティビティ体験を行う」というアイディア自体がすごくよかったと思います。どうしても班単位の行動だと、同じ班のメンバー以外の新入生とは親交を深めるチャンスはなかなかありません。(夕食・朝食も同じ班で食べて、アクティビティを同じ班で、だと班内の親交は非常に強くなりますが、他班との絡みが減ってしまいますしね。)(甌穴群散策)
チームの人間とは親睦を深める機会となった。(鹿ヶ淵散策)
ディープなスポット／コースを用意していただいていた、とても豊かな体験になりました。(鹿ヶ淵散策)

tab.3 アクティビティについて：良くなった点（J）

時間が短い。アクティビティごとに重さがかなり異なる（バーベキューはゆっくり考える時間がなかった）。事前に発表形式が変わったため、準備が十分にできなかった。（バーベキュー）
BBQそれ自体は楽しく気持ち良く過ごせましたが、その経験を持ち帰って自分のグループでシェアするところは難しかったように思います。（バーベキュー）
各アクティビティに対し、労力と支出をトレードオフにしたところは良かったと思うが、4km歩く人たちの負担が少し大きかった気がする。（街中散策 + 温泉）
甌穴群散策に関しては所要時間が丁度であったのは素晴らしい。一方で、他のコースはそうでもなかったようなので、有効活用できたのか少し気になる。課題の深刻さとのギャップが少し大きかったように思われる。（甌穴群散策）
行く場所を指定して、かつメンバーは分散したので、どのチームもやや似たような感じになってしまったか。一緒に行動すればその間にアイデアもできるので。（不参加）
チームのメンバーを分散させるのではなく、チームのメンバーは同じ活動に関わってみるやり方もあったのではないかな。そうすると、もう少し違ったタイプの提案が出てきたのではないかなと思う。（不参加）

tab.4 ワークショップについて：良かった点（K）

必ず自分のアクティビティについて話さなければならない状況を作り出せたのは良かった。
ポスターを制作するつもりで準備していたりもしたが、ドタバタを経て即興でCMを創り上げるというのも、結果的には面白かった。
それぞれの個性を見ることが出来た。

tab.5 ワークショップについて：良くなった点（K）

ワークショップは時間の問題から結局妥協して適当なものを作らざるを得なかった。笠置町ではなく、他に適当なテーマを設定してワークショップを行ったほうがよりデザイン学の本質を理解できたと思う。
時間が短い。趣旨説明や講評など英語で行ったほうがよい。テーマは遅くても前日から与えるべき。本科生の立ち位置が不明。前日の講演が短すぎ、活かせなかった。
各グループとも、全てのアクティビティの内容をバランス良く配置したCMとなっており、構成が似通った印象があった。グループごとに相談して行きたいところに行った方が個性が出たかもしれない。最後の発表はもう少しCMに関して説明がほしいかった。
今一つ、チームがまとまりきる前に終わってしまったように感じられる（どちらかというと同じアクティビティに参加した人の方がチームらしくなったような…）。チーム内での経験の共有が時間的に不十分であったため、各チームの差が出にくかったのではないかなと思われる（個々人の経験を共有することが目的ではなく、各チームとも素材は同じという前提で独自のデザインを行うことが目的であったのか？）。ワークショップの目標はアクティビティの前に知らせておかないとまずい。PCが必要であることは事前に知らせないとまずい。CMづくりというまとめ方のアイデアは面白い。できれば音声などもこだわったかった。
それぞれの瞬間を楽しめるものを目指すあまり、全体としての狙いがやや散漫になっているようなところもあったようにも思いますが、どんなイベントを企画するにしろそのバランスの難しさはついて回るように思います。
もう少しゆったりやりたかったです。限られた時間であるならば、ベタで原始的な手法でよいので、何かワークショップの手法を用いても良かったかな、と思いました。時間があれば、それぞれのグループなりに手法を模索できますが。
お互いの経験を説明しあうには時間が短く、写真を見る時間が十分取れなかった。最後にパソコンで作業すると、作業できる人が実質1人に絞られてしまった。また、自分の班は予科生が誰もパソコンを持ってきてなかった。最後に教員に一言ずつ喋らせたほうが良かった。なぜ自分のチームが高/低評価なのか分からなかった。
最後に突然最優秀賞の発表があったが、これはモチベーションのためにも事前に知らせておいてほしいかった。また、電子機器のトラブルに見舞われる等あったため、短時間で且つネット接続も不安定な出先では、紙など電子機器以外のものを用いた発表形式にしてほしいかった。
ワークショップの会場が少し広すぎたかもしれない。

ワークショップ自体の時間が短かったのが残念。それぞれが異なるアクティビティ体験をしたのに、意見交換の時間が大して無かったのが、最後のCM作成をする際に響いた。また、ワークショップの最終成果物が二転三転したのも悪かった気がする。(こころ辺は仕方がない面もあるか、もう少し事前準備をしておいたほうがよかったのかもしれない)

tab.6 合宿全体についての意見・感想 (L)

英語は必要だと痛感しました。(新入生)
他研究科の人と交流が深められてよかった。英語をもっと使うべき(せめて資料くらいは英語で)。交流とワークショップの比重が悪い(交流に力を入れるなら、ワークショップはもっと入門的にするべき、ワークショップに力を入れるなら、交流部分をもう少しコンパクトにする、自己紹介を短くする)。(新入生)
幹事さん、おつかれさまでした。(新入生)
交流会も含めて、常にワークショップのグループで着席させられていたが、全体と交流することを考えるとランダムで定期的に席替えをしたほうがよかったと思う。(新入生)
委員長と副委員長はとてもよく頑張っていたと思う。ただ、合宿全体を一つのワークショップのように考えるならば、実施者の方がすべてをやらずとも、参加者にある程度は任せてしまえばよいと思う。新入生をもてなすにしても、本科生には適当に頼ってもらえばよかったのではないかと。ただ、今回はお二人の頑張りのおかげで旅行気分を満喫させていただきました。(本科生)
企画して下さった方々は一生懸命やってくれているのが良く分かったので、そういう意味で満足したが、正直、デザイン学プログラムとして行われる合宿である以上、合宿という企画のデザインに割かれる人員はもっとあるような仕組みが必要だと感じた。このあたりは、デザイン学が始まったばかりだから難しいのだろうとも感じましたが。(本科生)
兎に角全てにおいてルーズすぎる印象を持った。アクティビティや交流会等、随所随所のイベントは魅力のあるものであったが、ワークショップのテーマがころころ変わる、全く時間通りに進まない行程を特に、もう少し何とかしてほしかった。多忙な中、よく計画していただいたとは思いますが、当日仕切るのが困難になったのであれば別の本科生も巻き込んだりするなど、臨機応変に対応してほしかった。こちらは今回の合宿運営に携わっていないのに厳しいことを言って申し訳ないが、率直な感想です。(本科生)
笠置という選択は良かったと思う。幻となったカードゲームをしたい。お酒が足りて良かった。お疲れ様でした。(本科生)
率直にいうと、時間管理がお粗末だったと思う。初日の遅れについては土砂崩れというハプニングが起きたこともありやむをえないと思う。しかしながら、2日目の時間管理はもう少しなんとかできたのでは？(ワークショップのタイムスケジュールもそうですが、延期になったアイスブレイクもスケジュールに組み込める余裕があったのでは、と思います。)(本科生)
本科生が新入生の歓迎イベントを企画するというのは良いシステムだと思います。これからもこのように続いていけば良いと思います。(教員)
仕事でアクティビティに参加できず残念でした。(教員)
いろいろなグループが形成されたので、幅広く交流はできたように思う。(教員)
いろいろとお疲れ様でした。土砂崩れがナイスでした。(教員)
一泊の効果は大きいと思う。(教員)

「デザイン学」への問い

- + 経験の共有や相違が、人々のデザイン活動にどのような影響を与えうるのか
- + デザイン学本科への進学を控えた予科生に対して、新入生合宿が果たすべき役割とは